

**L'iniziativa**  
In azienda o in bottega  
in 10mila tornano a imparare

**Insegnanti**  
Mega concorso a cattedre  
istruzioni per l'uso

**L'inchiesta**  
Arcipelago giovani  
la mappa delle associazioni

**Il documento**  
Forum studentesco  
il posto del dialogo

INGHILESI A PAGINA 2 COLONNA MAJORINO E MONTEFORTE NEL PAGINONE A PAGINA 6

# Scuola & Formazione

DALL'OBBLIGO ALL'UNIVERSITÀ.  
CORSI, CONCORSI,  
RICERCA SCIENTIFICA

**L'Unità**  
Quotidiano di politica, economia e cultura

SUPPLEMENTO DE L'UNITÀ  
ANNO 1 NUMERO 10  
MERCOLEDÌ 20 OTTOBRE 1999

L'ARTICOLO

## Prove tecniche di autonomia

DOMENICO CHIESA

Da al primo settembre 2000 entreranno in vigore le disposizioni che forniranno alle scuole l'importante strumento dell'autonomia. Nel rispetto degli ordinamenti nazionali e dei compiti trasferiti agli Enti Locali, ogni singola scuola sarà chiamata a definire e a realizzare l'offerta formativa cercando di valorizzare tutte le risorse disponibili. Non è però l'ora «», rappresenta solo la tappa fondamentale di un processo già avviato, che troverà nel presente anno scolastico una forte accelerazione. Il Ministero ha predisposto attraverso il D.M. 178/99 e le successive circolari un piano attraverso il quale le scuole possono sperimentare nei prossimi mesi un ulteriore passo verso l'autonomia: «la sperimentazione dell'autonomia scolastica, finalizzata a migliorare gli esiti del processo di insegnamento-apprendimento, concerne prioritariamente la ricerca e l'introduzione di metodologie didattiche che, anche con il ricorso alle nuove tecnologie, favoriscano la crescita culturale e formativa degli alunni, ne valorizzino le diversità, promuovendo le potenzialità di ciascuno».

Per la sperimentazione, le scuole, che hanno presentato un progetto entro il 15 di ottobre, potranno accedere a finanziamenti aggiuntivi. Non si richiede di anticipare l'autonomia, né di incentivare ulteriormente la produzione di progetti parziali bensì si vuole sostenere il lavoro le scuole nel darsi degli strumenti culturali e organizzativi necessari per poter essere realmente autonome. L'oggetto specifico dello sperimentare è la costruzione delle linee essenziali del Piano dell'Offerta Formativa inteso come documento fondamentale costitutivo dell'identità culturale e progettuale delle istituzioni scolastiche che ne esplicita la progettazione curricolare, extracurricolare, educativa ed organizzativa e che le scuole dovranno consegnare a alunni e famiglie all'atto dell'iscrizione, quando l'autonomia sarà pienamente in vigore.

Il Ministero non ha inviato moduli da compilare né modelli da riprodurre perché il Piano dell'Offerta Formativa non rappresenta una nuova operazione cartacea: il documento formale dovrà raccogliere la reale identità di una scuola costruita a partire dalle esperienze realizzate sulla dimensione didattica, organizzativa e gestionale, per esemere memoria e impegno di fronte agli studenti, al le famiglie e al territorio con il quale la scuola si vuole rapportare.

È quindi l'avvio e il consolidamento di un processo che si chiede di mettere in atto già dal presente anno scolastico. Alla base di tale processo si viene a porre il lavoro di ricerca relativamente alla riorganizzazione dei percorsi didattici, per ora nell'ambito degli attuali programmi, secondo modalità fondate su obiettivi formativi e competenze; è indubbiamente l'impegno più complesso a cui l'intero mondo della scuola sarà sollecitato a far



Un disegno di Marco Petrella

binazione. Le prime promuovono la ricerca di parole legate da rapporti di somiglianza o di opposizione, le seconde guidano all'accostamento delle parole, alla composizione di parole in frasi (o anche di fonemi in parola).

Utilizzando come criterio di classificazione il tipo di intervento linguistico che la regola del gioco propone, credo che potrei approssimativamente raggruppare i giochi di parole sperimentati in quattro categorie: giochi in cui si compiono operazioni con le lettere delle parole (es. scarto, cambio, anagramma, logogrifo); giochi in cui si seguono procedure di composizione di testi (es. acrostico, abbecedario, tautogramma); giochi con procedure di trasformazione di testi (es. testi rivoltati, lingue inventate, lipogrammi); giochi con procedure di intreccio tra linguaggio verbale e linguaggio iconico (es. calligramma, parole figurate, rebus).

Di solito per cominciare un gioco si dà una regola (per esempio la regola dell'anagramma) e il gioco consiste nell'applicarla al materiale verbale (es. trovare anagrammi del proprio nome e cognome). Ma si può anche partire da giochi fatti da altri e presentati in forma enigmatica. In questi casi si tratta di scoprire le parole in gioco. Oppure di scoprire la regola. Per esempio «agnelli» e «galline»: che cos'hanno in comune queste due parole? (sono anagrammi).

Una regola si può anche inventare, magari modificando la regola di un gioco già imparato, e si sperimenta così un gioco nuovo.

Tutto questo si confronta con i cambiamenti nei gusti e nel modo di giocare dei ragazzi. In linea generale ho notato che i ragazzi oggi hanno ritmi più veloci: su un gioco si fermano mezz'ora, tre quarti d'ora al massimo, mentre quindici o vent'anni fa uno stesso gioco li impegnava positivamente anche per due ore. Inoltre, mentre nel passato preferivano decisamente i giochi in cui c'era da inventare, da creare, ora fanno volentieri anche i giochi in cui la soluzione c'è già e bisogna soltanto trovarla (es. le parole crociate). Mi sembra anche di notare una maggiore simpatia per i giochi enigmistici veri e propri.

I giochi di parole si sono diffusi nelle scuole, ma forse oggi è più difficile riuscire a farli bene. Per esempio noto che tanti ragazzi hanno la testa piena di nomi propri che vengono fuori con maggior forza dei nomi comuni. C'è poi un uso smodato degli avverbi, utilizzati come riempitivi lessicali tuttofare. E una reale difficoltà a sganciarsi dagli stereotipi linguistici e mentali a cui si aderisce quasi per inerzia.

Per giocare bene con questi ragazzi occorre prima di tutto creare il silenzio, e non soltanto quello esteriore. Ci vuole un silenzio interiore che il ragazzo può raggiungere nel momento in cui riesce a immergersi completamente nel gioco. Solo in tal caso le parole che egli metterà in gioco saranno le parole vere, quelle che salgono dagli strati più profondi dal suo essere».

### INFO

#### Convegno scuola cattolica

La Conferenza episcopale italiana si prepara a rilanciare i temi legati alla scuola cattolica con un grande convegno che prevede interventi del ministro Berlinguer, di Fossa, D'Antoni e Romiti ed una manifestazione pubblica, alla quale è previsto anche un intervento del Papa. Il convegno si terrà a Roma dal 27 al 30 ottobre e si concluderà con la manifestazione in piazza San Pietro. Tra gli interventi, oltre al card. Ruini, è previsto anche quello del commissario europeo per l'educazione e la cultura, Viviane Reding.

## Italiano

*Serve introdurre l'enigmistica nella didattica?*  
*L'autrice dei «Draghi locopei» racconta*  
*come cambia l'attività ludica con le nuove generazioni*

# Giochi di parole ma non è solo un quiz

ERSILIA ZAMPONI

**GIOCHI DI PAROLE O ENIGMISTICA? INVENZIONE O SOLUZIONE? IL MINISTRO BERLINGUER AUSPICA L'INTRODUZIONE DEL GIOCO DI PAROLE A SCUOLA: MA «IMPORLI» NON È COSÌ SEMPLICE. NE PARLA ERSILIA ZAMPONI, AUTRICE DEI «DRAGHI LOCOPEI»**

A scuola si va per imparare. Ora, il gioco nel suo rapporto con l'apprendimento può essere pensato in due modi: o come mezzo per favorire l'apprendimento (si gioca per imparare) o come attività dotata di un valore formativo intrinseco (giocando si impara). Il primo modo, che sembra il più compatibile con un discorso didattico, è un po' fuorviante perché se giochiamo per imparare è difficile che giochiamo per davvero. E allora anche il gioco - come scrive Stefano Bartezzaghi su *La Stampa* - ben presto «affonderà nel tran tran degli sbadigli».

Puntiamo quindi sul valore formativo intrinseco del gioco e utiliz-

ziamo l'arte didattica non per finalizzare il gioco a obiettivi diversi, ma per salvaguardare la qualità ludica.

Un gioco è vero gioco se produce divertimento, se si motiva da sé per il gusto che dà. La noia è un chiaro segnale che non stiamo (più) giocando. L'insegnante certamente proporrà in classe solo giochi che conosce bene e ama fare. Ma se vede che ai ragazzi un gioco non piace, è inutile insistere. Meglio cambiare gioco.

L'unico obiettivo diretto che un insegnante può correttamente indicare nella programmazione di un corso di giochi di parole è «ci si di-

verte giocando con le parole». Questo criterio ha il vantaggio di essere immediatamente accertabile, inoltre è adeguato ed esauriente perché il gioco fatto con piacere è un esercizio efficace che fa emergere e potenzia le capacità individuali. Giocando si impara. E ognuno impara ciò di cui ha bisogno.

Certe volte il gioco suscita competizione fra i ragazzi. Questa tensione non si può negare, ma secondo me non va bene assecondarla o usarla come mezzo per tenere vivo l'interesse. Benché in apparenza il gioco acquisti mordente, in realtà si depaupera, perde gusto e colore.

Allo stesso modo nuoce al gioco un clima valutativo troppo accentratore. Il gioco funziona quando può occupare per così dire una zona franca, dove lo studente non si senta giudicato né debba a tutti i costi dimostrare di essere bravo.

C'è poi un'altra questione, che in teoria sembra precludere la possibi-

lità di creare situazioni ludiche nella scuola. Na parla Gregory Bateson nel libro «Questo è un gioco» - sottotitolo «Perché non si può mai dire a qualcuno: gioca!».

Ora, se è vero che un gioco non è più gioco nel momento in cui diventa un obbligo, che razza di gioco è quello che si fa a scuola dove l'allievo non gioca per libera scelta, quando e come gli pare, ma come e quando e perché lo propone l'insegnante?

Credo tuttavia che questo sia un problema più teorico che pratico. In realtà i ragazzi a scuola sono sempre pronti a giocare, se i giochi sono belli. Basta dire «giociamo».

Da parte mia ho sempre cercato di non essere quella che «fa fare i giochi». Se è il momento di giocare, trovo anch'io come i ragazzi il mio posto dentro la dimensione del gioco. Entro in un'esperienza di gioco insieme a loro».

Quanto ai tipi di gioco, personalmente ho sperimentato soprattutto quelli di esplorazione e produzione linguistica, cioè giochi in cui ci sono parole da cercare e frasi o testi da comporre, avendo cura di tenere sempre insieme i due aspetti ludici del play e del game. «Play» indica il gioco in quanto divertimento, «game» il gioco in quanto sistema di regole. Credo che la compresenza di questi due aspetti sia particolarmente importante nella scuola, dove di solito le regole non suscitano piacere né simpatia.

Le regole svolgono una funzione essenziale nei giochi creativi, perché sono vincoli che limitano le possibilità e servono quindi da stimolo per l'inventiva. Nello stesso tempo sono anche una guida in quanto suggeriscono un percorso, incanalano il pensiero, aiutano il flusso delle parole.

Giocando con la lingua troviamo regole di selezione e regole di com-

### INFO

#### Francia arriva la pagella doppia

Se i genitori sono separati o divorziati, pagella doppia per gli studenti francesi. Una nuova disposizione di legge impone alle scuole medie e ai licei di fare pervenire una copia della pagella a entrambi i genitori.

SEGUE A PAGINA 3

